



Honor (pág. 94)

Es la dignidad del Caballero. Con actos deshonrosos, disminuye de inmediato. Si llega a 4 o menos, su señor feudal le desterrará o degradará. Si llega a 0 o menos, es irredimible y se convierte en un PNJ.

Tabla 4-3: Actos Deshonrosos

Acto	Honor perdido
Atacar a un caballero desarmado	–1
Cobardía	–1
Desertar de la batalla o del servicio militar	–1
Saquear un lugar sagrado de tu religión	–1
Asesinar a un religioso de tu religión que vaya desarmado	–2
Matar, secuestrar o violar a una noble	–2
Prestar dinero con ánimo de lucro	–2
Realizar trabajos físicos	–2
Romper un juramento	–3
Flagrante cobardía	–3
Traición hacia un miembro de tu familia	–5
Traición contra tu señor	–5
Matar a un familiar	–6
Aprender a lanzar conjuros	–8

Fase de Invierno (pág. 129-130)

1. Realiza aventuras en solitario (si corresponde).
2. Tira experiencia (si corresponde).
3. Comprueba el envejecimiento.
4. Comprueba las circunstancias económicas.
5. Haz tiradas de Establo.
6. Haz tiradas de Familia.
7. Entrenamiento y práctica.
8. Suma la Gloria.
9. Añade las bonificaciones por Gloria (si corresponde).

Rasgos y Pasiones (pág. 81)

Famoso (16 o más): Prima sobre el libre albedrío

Normal (15 o menos): El personaje tiene libre albedrío

Tabla 4-1: Resultados Normales de Tiradas de Rasgos de Personalidad

Resultado de la tirada	Efecto
Crítico	Normalmente se gana una marca de experiencia y el personaje actúa firmemente de acuerdo al rasgo.
Éxito	El personaje actúa de acuerdo al rasgo. El jugador puede decidir con precisión qué acción realiza dentro de esa limitación. Recibe una marca de experiencia solo si la acción es significativa de algún modo para la historia o para el personaje.
Fallo	Tira de nuevo, esta vez con el rasgo opuesto. Sacar un éxito en esta segunda tirada significa que el personaje actúa de acuerdo a este segundo rasgo. Fallar indica que el jugador puede elegir libremente cómo actuará el personaje. No se ganan marcas de experiencia.
Pifia	Se marca el rasgo contrario y el personaje actúa inmediatamente de acuerdo al rasgo que acaba de marcar.

Rasgos dirigidos: se suman al rasgo correspondiente cuando resulte apropiado.

Tabla 4-2: Resultados Normales de Tiradas de Pasión

Resultado de la tirada	Efecto
Crítico	El personaje está *inspirado* y actúa encarecidamente de acuerdo a la pasión. Gana un punto en dicha pasión, más una marca de experiencia (ver «Obtener experiencia» en el Capítulo 5).
Éxito	El personaje está *inspirado* (ver a continuación) y actúa de acuerdo a la pasión. Gana una marca de experiencia en dicha pasión.
Fallo	El personaje está *desalentado* (ver a continuación) e inmediatamente pierde un punto de la pasión a menos que el director de juego diga lo contrario.
Pifia	El personaje está *enloquecido* (ver a continuación) e inmediatamente pierde un punto de dicha pasión

Pendragón: Pantalla del DJ
© 2016 Nosolorol Ediciones
Todos los derechos reservados.

Publicado por Nosolorol Ediciones.
C/ Ocaña 32, 28047 Madrid
ediciones@nosolorol.com

Tabla de efecto de la inspiración

Inspirado por…	Beneficio*
Éxito	Gana un modificador de +10.
Crítico	Se dobla el valor o gana un modificador de +20 (dependiendo de lo que proporcione un valor mayor).

Desalentado: –5 a todas las tiradas durante dure la situación presente. Luego queda Melancólico.

Melancólico: Queda deprimido e inactivo durante tantas semanas como la puntuación de la pasión que lo provocó. Si es molestado, reacciona con violencia, como si estuviera Inspirado, durante 1d6 rondas.

Recuperación rápida: Un caballero puede romper la melancolía de otro, oponiendo uno de sus rasgos o pasiones a aquella del otro que provocó la melancolía.

- Si gana el curador, la condición termina y la víctima se recupera.
- Si gana la víctima, entra en cólera y ataca al curador.
- Si el resultado es un empate, no ocurre nada.
- Si la tirada del curador falla o pifia, sufre los efectos normales de fallar o pifiar una pasión.
- Si la víctima pifia, queda Enloquecido.

Enloquecido: Huye del lugar inmediatamente y queda fuera del juego.

Conmoción: Si se falla una acción para la que se está inspirado, recibe inmediatamente una tirada de envejecimiento.

Experiencia (pág. 117)

Habilidades: Marca experiencia con un éxito crítico o con un éxito en una situación significativa.

Rasgos y Pasiones: Marca experiencia con un éxito, éxito crítico o cuando se actúa de acuerdo con el rasgo una situación significativa.

Combate (pág. 137)

Ronda de combate para todos los combatientes:

1. **Fase de determinación:** Todos declararan acciones (lista en pág. 141 y 142)
2. **Fase de resolución:** Todos ejecutan las acciones declaradas.
3. Fase del vencedor: Tira daño contra el perdedor. Con crítico, dobla daño.
4. **Fase del perdedor:** Comprueba si sufre Derribo, recibe daño y le resta su armadura (si obtuvo éxito parcial, añade su escudo a la armadura). Con pifia, se rompe el arma.
5. **Fase de movimiento:** Movimiento yarda a yarda, simultánea.

Tácticas de combate opcionales: ataque incontrolado y defensa (pág. 146).

Tabla 6-2: Resumen de Modificadores de Combate

Condición o situación	Modificador(es)
Cobertura	–5
Fatiga	–5
Posición más elevada	+5/–5
Inmovilizado	–10/+10
Ataque por sorpresa*	+5
Sin carga	+5
Visibilidad	–10 o –5

* Permite realizar una tirada de ataque no enfrentada.

Tabla 6-1: Armadura

Tipo de armadura	Reducción	Modificador a DES	¿Carga pesada?
Ropas	0	0	N
Ropas pesadas	1	0	N
Gambesón*	2	0	N
Armadura de cuero	4	–5	N
Armadura de cuero endurecido	6	–5	S
Cota de malla	10	–10	S
Cota de malla reforzada	12	–10	S
Armadura de placas parcial*	14	–10	S
Armadura de placas completa*	16	-12	S
Armadura gótica*	18	-15	S

* Armaduras futuras, no disponibles en la época inicial.

Arma	Daño	Notas
Alabarda * †	+1d6	+5 contra jinetes.
Arco *	3d6	Alcance 150 yardas.
Ballesta ligera *	1d6+10	Alcance 130 yardas, 1 disparo por ronda.
Ballesta media *	1d6+13	Alcance 180 yardas, 1 disparo cada 2 rondas.
Ballesta pesada *	1d6+16	Alcance 230 yardas, 1 disparo cada 4 rondas.
Daga o cuchillo	-1d6	Daño mínimo 1d6.
Espada		No se rompe al pifiar (se cae). Si se empata contra un enemigo sin espada, se rompe su arma.
Gran Hacha *	+1d6	El escudo del oponente da 1d6 de armadura (en vez de 6).
Hacha		El escudo del oponente da 1d6 de armadura (en vez de 6).
Jabalina	-2d6	Alcance 30 yardas.
Lanza		Si se usa en una carga a caballo, da +5 y se usa el daño del caballo.
Lanza larga *		+5 contra jinetes y anula el modificador de +5 por cargar a caballo del oponente.
Lanza de jabalíes		Lanza larga. Contra jabalíes hace un daño igual o superior a su DES (15), el jabalí no puede atacar después al portador.
Lucero del alba * †	+1d6	+1d6 al daño adicionales contra cota de malla.
Mandoble * †	+1d6	No se rompe al pifiar (se cae). Si se empata contra un enemigo sin espada, se rompe su arma.
Mangual †		+1d6 al daño contra cota de malla. Ignora los escudos. Si se saca un 1 en el d20, el usuario se golpea a sí mismo.
Mangual de guerra * †	+1d6	+1d6 al daño adicionales contra cota de malla. Ignora los escudos. Si se saca un 1 en el d20, el usuario se golpea a sí mismo.
Martillo †		+1d6 al daño contra armaduras de placas (parciales o completas) o góticas.
Maza		+1d6 de daño contra cota de malla.

* Armas a dos manos: no pueden usarse a caballo, ni usar escudo. Especial: la ballesta ligera puede dispararse con una mano, pero requiere las dos para recargar.

† Armas futuras, no disponibles en la época inicial (ver pág. 209)

Salud y heridas (pág. 149)

Herida leve: Daño menor a la CON del personaje.

Herida grave: Daño igual o mayor a la CON del personaje.

- Marca: «Necesita Quirurgía».
- Cae inconsciente, a menos que tenga éxito en una tirada de 1d20 contra sus Puntos de Golpe actuales.
- Tira una vez en la Tabla 5-3: Características Perdidas.
- Si está consciente, solo puede seguir luchando si tiene éxito en una tirada de Valiente.

Herida mortal: Daño igual o mayor a su valor de Puntos de Golpe Totales.

- Muere salvo si se le aplica Primeros Auxilios con éxito antes de una hora y se queda con un Punto de Golpe al menos.
- Marca: «Necesita Quirurgía».
- Tira tres veces en la Tabla 5-3: Características Perdidas.

Para otros tipos de daño ver página 156.

Puntos de Golpe:

Si un personaje se queda con menos Puntos de Golpe que 1/4 de su total, cae inconsciente (y marca «Necesita Quirurgía»).

Si un personaje se queda a 0 o menos Puntos de Golpe, está agonizante (y marca «Necesita Quirurgía»). Si a media noche no tiene al menos un Punto de Golpe, muere.

Tabla 5-3: Características Perdidas

Tirada d6	Característica afectada
1	TAM
2	DES
3	FUE
4	CON
5	APA
6	No hay pérdida

Gloria (pág. 121 y 260)

Por logros:

Tabla 5-1: Recompensas básicas de Gloria

Logro	Gloria
Mundano	0
Mínimo	1
Normal (por defecto)	10
Heroico	100
Extraordinario	1000

Para gloria por **honores o títulos** ver página 261.

Para gloria por **batallas** ver página 261.

Gastos notables: 1 de gloria por cada libra gastada en ostentación, hasta 100. Luego 1 cada 10 libras.

Por torneos:

Tamaño	Ganar y Patrocinar	Participar
Local (unos 100 caballeros)	50	10
Comarcal (entre 500 y 1000 caballeros)	100	10 a 20
Regional (entre 1000 y 2500 caballeros)	200	20 a 30
Regio (entre 2500 y 5000 caballeros)	300	30

Por búsquedas con éxito:

Importancia de la tarea	Gloria
Trivial (por ejemplo, salvar a una dama del ataque de un lobo)	1
Normal (por ejemplo, llevar un mensaje a través de un territorio desconocido)	10
Heroica (por ejemplo, liberar a unos prisioneros de una tribu de gigantes o llevar un mensaje a través de un lugar muy peligroso)	100
Encomiable (por ejemplo, liderar a un pequeño ejército para repeler a una horda de incursores irlandeses)	250
Extraordinaria (por ejemplo, rescatar a la Reina Ginebra de sus secuestradores)	1000

Por combate: Por enemigo derrotado. En combate no letal, se reduce a 1/10.

Caballeros	Gloria
Caballero Normal (Gloria 1000–1999)	50
Caballero Notable (Gloria 2000–3999)	100
Caballero Famoso (Gloria 4000–7999)	150
Caballero Excepcional (Gloria 8000+)	200

Otros enemigos humanos	Gloria
Campesino rebelde	1
Ladrón	5
Bandido normal	10
Bandido notable	25
Guerrero con armadura y a caballo que no sea un caballero	35
Incursor sajón	35
Incursor picto	20

Animales, monstruos y bestias mágicas	Gloria
Rata peligrosa	0
Serpiente enorme	1
Lobo enorme	5
Oso	10
Oso enorme	100
Bruja	25
Ogro	25
Gigante pequeño	100
Unicornio	100
León	250
Grifo	250
Gigante	250
Draco escupefuego	400
Gigante enorme	500
Basilisco	500

Ilustración de Jaime García Mendoza jaimegmad2@gmail.com Textos seleccionados por Ricardo Dorda © 2016 Nosolorol Ediciones

Por Habilidades, Rasgos o Pasiones: Por tener éxito delante de público o en la corte, tanto como el resultado de la tirada.

Adicional:

Tener éxito en desventaja numérica (superior a 3:1): +100 puntos por caballero.

Ser testigo extraordinario del acontecimiento: +25 por un conde o duque, +50 por un caballero de la Mesa Redonda, +100 por tu propio señor y +150 por el Alto Rey o la Reina.

Ayudar a un héroe famoso: +100 puntos de Gloria.

Estilo y espectáculo extraordinario: +10.

Hacer reír a carcajadas al director de juego: +10.

En cada fase de Invierno:

Posesiones (maxímo 100 por año): 1 de gloria por cada libra de ingreso anual.

Por ideales: Cumplir la virtud religiosa o ser un Caballero Gentil (100 por cada una). Por cada Rasgo o pasión famoso, tanta gloria como su puntuación.

Viaje (pág. 120)

Tiempos de distancias de viaje (milla/día)

Tipo de carretera	Ritmo			
	Cauto	Pausado	Normal	Apresurado
Comercial o real	10	15	20	30
Local	5	10	15	25
Camino	2	5	8	12
Sendero	1	2	3	4

Cauto: Evitar emboscadas, seguir rastros, encontrar el camino.

Pausado: Damas, mercaderes, clérigos y personajes que necesitan Quirurgía.

Normal: Para caballeros, a pie o a caballo.

Apresurado: Solo a caballo, o a pie usando «marchas forzadas» (Pág. 121).

Nota: En tierras desconocidas, se requieren tiradas de Cazar (pág. 100) para orientarse.









Honor (pág. 94)

Es la dignidad del Caballero. Con actos deshonrosos, disminuye de inmediato. Si llega a 4 o menos, su señor feudal le desterrará o degradará. Si llega a 0 o menos, es irredimible y se convierte en un PNJ.

Tabla 4-3: Actos Deshonrosos

Acto	Honor perdido
Atacar a un caballero desarmado	–1
Cobardía	–1
Desertar de la batalla o del servicio militar	–1
Saquear un lugar sagrado de tu religión	–1
Asesinar a un religioso de tu religión que vaya desarmado	–2
Matar, secuestrar o violar a una noble	–2
Prestar dinero con ánimo de lucro	–2
Realizar trabajos físicos	–2
Romper un juramento	–3
Flagrante cobardía	–3
Traición hacia un miembro de tu familia	–5
Traición contra tu señor	–5
Matar a un familiar	–6
Aprender a lanzar conjuros	–8

Fase de Invierno (pág. 129-130)

1. Realiza aventuras en solitario (si corresponde).
2. Tira experiencia (si corresponde).
3. Comprueba el envejecimiento.
4. Comprueba las circunstancias económicas.
5. Haz tiradas de Establo.
6. Haz tiradas de Familia.
7. Entrenamiento y práctica.
8. Suma la Gloria.
9. Añade las bonificaciones por Gloria (si corresponde).

Rasgos y Pasiones (pág. 81)

Famoso (16 o más): Prima sobre el libre albedrío

Normal (15 o menos): El personaje tiene libre albedrío

Tabla 4-1: Resultados Normales de Tiradas de Rasgos de Personalidad

Resultado de la tirada	Efecto
Crítico	Normalmente se gana una marca de experiencia y el personaje actúa firmemente de acuerdo al rasgo.
Éxito	El personaje actúa de acuerdo al rasgo. El jugador puede decidir con precisión qué acción realiza dentro de esa limitación. Recibe una marca de experiencia solo si la acción es significativa de algún modo para la historia o para el personaje.
Fallo	Tira de nuevo, esta vez con el rasgo opuesto. Sacar un éxito en esta segunda tirada significa que el personaje actúa de acuerdo a este segundo rasgo. Fallar indica que el jugador puede elegir libremente cómo actuará el personaje. No se ganan marcas de experiencia.
Pifia	Se marca el rasgo contrario y el personaje actúa inmediatamente de acuerdo al rasgo que acaba de marcar.

Rasgos dirigidos: se suman al rasgo correspondiente cuando resulte apropiado.

Tabla 4-2: Resultados Normales de Tiradas de Pasión

Resultado de la tirada	Efecto
Crítico	El personaje está *inspirado* y actúa encarecidamente de acuerdo a la pasión. Gana un punto en dicha pasión, más una marca de experiencia (ver «Obtener experiencia» en el Capítulo 5).
Éxito	El personaje está *inspirado* (ver a continuación) y actúa de acuerdo a la pasión. Gana una marca de experiencia en dicha pasión.
Fallo	El personaje está *desalentado* (ver a continuación) e inmediatamente pierde un punto de la pasión a menos que el director de juego diga lo contrario.
Pifia	El personaje está *enloquecido* (ver a continuación) e inmediatamente pierde un punto de dicha pasión

Tabla de efecto de la inspiración

Inspirado por…	Beneficio*
Éxito	Gana un modificador de +10.
Crítico	Se dobla el valor o gana un modificador de +20 (dependiendo de lo que proporcione un valor mayor).

Desalentado: –5 a todas las tiradas durante dure la situación presente. Luego queda Melancólico.

Melancólico: Queda deprimido e inactivo durante tantas semanas como la puntuación de la pasión que lo provocó. Si es molestado, reacciona con violencia, como si estuviera Inspirado, durante 1d6 rondas.

Recuperación rápida: Un caballero puede romper la melancolía de otro, oponiendo uno de sus rasgos o pasiones a aquella del otro que provocó la melancolía.

- Si gana el curador, la condición termina y la víctima se recupera.
- Si gana la víctima, entra en cólera y ataca al curador.
- Si el resultado es un empate, no ocurre nada.
- Si la tirada del curador falla o pifia, sufre los efectos normales de fallar o pifiar una pasión.
- Si la víctima pifia, queda Enloquecido.

Enloquecido: Huye del lugar inmediatamente y queda fuera del juego.

Conmoción: Si se falla una acción para la que se está inspirado, recibe inmediatamente una tirada de envejecimiento.

Experiencia (pág. 117)

Habilidades: Marca experiencia con un éxito crítico o con un éxito en una situación significativa.

Rasgos y Pasiones: Marca experiencia con un éxito, éxito crítico o cuando se actúa de acuerdo con el rasgo una situación significativa.

Pendragón: Pantalla del DJ
© 2016 Nosolorol Ediciones
Todos los derechos reservados.

Publicado por Nosolorol Ediciones.
C/ Ocaña 32, 28047 Madrid
ediciones@nosolorol.com

Combate (pág. 137)

Ronda de combate para todos los combatientes:

1. **Fase de determinación:** Todos declararan acciones (lista en pág. 141 y 142)
2. **Fase de resolución:** Todos ejecutan las acciones declaradas.
3. Fase del vencedor: Tira daño contra el perdedor. Con crítico, dobla daño.
4. **Fase del perdedor:** Comprueba si sufre Derribo, recibe daño y le resta su armadura (si obtuvo éxito parcial, añade su escudo a la armadura). Con pifia, se rompe el arma.
5. **Fase de movimiento:** Movimiento yarda a yarda, simultánea.

Tácticas de combate opcionales: ataque incontrolado y defensa (pág. 146).

Tabla 6-2: Resumen de Modificadores de Combate

Condición o situación	Modificador(es)
Cobertura	–5
Fatiga	–5
Posición más elevada	+5/–5
Inmovilizado	–10/+10
Ataque por sorpresa*	+5
Sin carga	+5
Visibilidad	–10 o –5

* Permite realizar una tirada de ataque no enfrentada.

Tabla 6-1: Armadura

Tipo de armadura	Reducción	Modificador a DES	¿Carga pesada?
Ropas	0	0	N
Ropas pesadas	1	0	N
Gambesón*	2	0	N
Armadura de cuero	4	–5	N
Armadura de cuero endurecido	6	–5	S
Cota de malla	10	–10	S
Cota de malla reforzada	12	–10	S
Armadura de placas parcial*	14	–10	S
Armadura de placas completa*	16	-12	S
Armadura gótica*	18	-15	S

* Armaduras futuras, no disponibles en la época inicial.

Arma	Daño	Notas
Alabarda * †	+1d6	+5 contra jinetes.
Arco *	3d6	Alcance 150 yardas.
Ballesta ligera *	1d6+10	Alcance 130 yardas, 1 disparo por ronda.
Ballesta media *	1d6+13	Alcance 180 yardas, 1 disparo cada 2 rondas.
Ballesta pesada *	1d6+16	Alcance 230 yardas, 1 disparo cada 4 rondas.
Daga o cuchillo	-1d6	Daño mínimo 1d6.
Espada		No se rompe al pifiar (se cae). Si se empata contra un enemigo sin espada, se rompe su arma.
Gran Hacha *	+1d6	El escudo del oponente da 1d6 de armadura (en vez de 6).
Hacha		El escudo del oponente da 1d6 de armadura (en vez de 6).
Jabalina	-2d6	Alcance 30 yardas.
Lanza		Si se usa en una carga a caballo, da +5 y se usa el daño del caballo.
Lanza larga *		+5 contra jinetes y anula el modificador de +5 por cargar a caballo del oponente.
Lanza de jabalíes		Lanza larga. Contra jabalíes hace un daño igual o superior a su DES (15), el jabalí no puede atacar después al portador.
Lucero del alba * †	+1d6	+1d6 al daño adicionales contra cota de malla.
Mandoble * †	+1d6	No se rompe al pifiar (se cae). Si se empata contra un enemigo sin espada, se rompe su arma.
Mangual †		+1d6 al daño contra cota de malla. Ignora los escudos. Si se saca un 1 en el d20, el usuario se golpea a sí mismo.
Mangual de guerra * †	+1d6	+1d6 al daño adicionales contra cota de malla. Ignora los escudos. Si se saca un 1 en el d20, el usuario se golpea a sí mismo.
Martillo †		+1d6 al daño contra armaduras de placas (parciales o completas) o góticas.
Maza		+1d6 de daño contra cota de malla.

* Armas a dos manos: no pueden usarse a caballo, ni usar escudo. Especial: la ballesta ligera puede dispararse con una mano, pero requiere las dos para recargar.

† Armas futuras, no disponibles en la época inicial (ver pág. 209)

Salud y heridas (pág. 149)

Herida leve: Daño menor a la CON del personaje.

Herida grave: Daño igual o mayor a la CON del personaje.

- Marca: «Necesita Quirurgía».
- Cae inconsciente, a menos que tenga éxito en una tirada de 1d20 contra sus Puntos de Golpe actuales.
- Tira una vez en la Tabla 5-3: Características Perdidas.
- Si está consciente, solo puede seguir luchando si tiene éxito en una tirada de Valiente.

Herida mortal: Daño igual o mayor a su valor de Puntos de Golpe Totales.

- Muere salvo si se le aplica Primeros Auxilios con éxito antes de una hora y se queda con un Punto de Golpe al menos.
- Marca: «Necesita Quirurgía».
- Tira tres veces en la Tabla 5-3: Características Perdidas.

Para otros tipos de daño ver página 156.

Puntos de Golpe:

Si un personaje se queda con menos Puntos de Golpe que 1/4 de su total, cae inconsciente (y marca «Necesita Quirurgía»).

Si un personaje se queda a 0 o menos Puntos de Golpe, está agonizante (y marca «Necesita Quirurgía»). Si a media noche no tiene al menos un Punto de Golpe, muere.

Tabla 5-3: Características Perdidas

Tirada d6	Característica afectada
1	TAM
2	DES
3	FUE
4	CON
5	APA
6	No hay pérdida

Gloria (pág. 121 y 260)

Por logros:

Tabla 5-1: Recompensas básicas de Gloria

Logro	Gloria
Mundano	0
Mínimo	1
Normal (por defecto)	10
Heroico	100
Extraordinario	1000

Para gloria por **honores o títulos** ver página 261.

Para gloria por **batallas** ver página 261.

Gastos notables: 1 de gloria por cada libra gastada en ostentación, hasta 100. Luego 1 cada 10 libras.

Por torneos:

Tamaño	Ganar y Patrocinar	Participar
Local (unos 100 caballeros)	50	10
Comarcal (entre 500 y 1000 caballeros)	100	10 a 20
Regional (entre 1000 y 2500 caballeros)	200	20 a 30
Regio (entre 2500 y 5000 caballeros)	300	30

Por búsquedas con éxito:

Importancia de la tarea	Gloria
Trivial (por ejemplo, salvar a una dama del ataque de un lobo)	1
Normal (por ejemplo, llevar un mensaje a través de un territorio desconocido)	10
Heroica (por ejemplo, liberar a unos prisioneros de una tribu de gigantes o llevar un mensaje a través de un lugar muy peligroso)	100
Encomiable (por ejemplo, liderar a un pequeño ejército para repeler a una horda de incursores irlandeses)	250
Extraordinaria (por ejemplo, rescatar a la Reina Ginebra de sus secuestradores)	1000

Por combate: Por enemigo derrotado. En combate no letal, se reduce a 1/10.

Caballeros	Gloria
Caballero Normal (Gloria 1000–1999)	50
Caballero Notable (Gloria 2000–3999)	100
Caballero Famoso (Gloria 4000–7999)	150
Caballero Excepcional (Gloria 8000+)	200

Otros enemigos humanos	Gloria
Campesino rebelde	1
Ladrón	5
Bandido normal	10
Bandido notable	25
Guerrero con armadura y a caballo que no sea un caballero	35
Incursor sajón	35
Incursor picto	20

Animales, monstruos y bestias mágicas	Gloria
Rata peligrosa	0
Serpiente enorme	1
Lobo enorme	5
Oso	10
Oso enorme	100
Bruja	25
Ogro	25
Gigante pequeño	100
Unicornio	100
León	250
Grifo	250
Gigante	250
Draco escupefuego	400
Gigante enorme	500
Basilisco	500

Por Habilidades, Rasgos o Pasiones: Por tener éxito delante de público o en la corte, tanto como el resultado de la tirada.

Adicional:

Tener éxito en desventaja numérica (superior a 3:1): +100 puntos por caballero.

Ser testigo extraordinario del acontecimiento: +25 por un conde o duque, +50 por un caballero de la Mesa Redonda, +100 por tu propio señor y +150 por el Alto Rey o la Reina.

Ayudar a un héroe famoso: +100 puntos de Gloria.

Estilo y espectáculo extraordinario: +10.

Hacer reír a carcajadas al director de juego: +10.

En cada fase de Invierno:

Posesiones (maxímo 100 por año): 1 de gloria por cada libra de ingreso anual.

Por ideales: Cumplir la virtud religiosa o ser un Caballero Gentil (100 por cada una). Por cada Rasgo o pasión famoso, tanta gloria como su puntuación.

Viaje (pág. 120)

Tiempos de distancias de viaje (milla/día)

Tipo de carretera	Ritmo			
	Cauto	Pausado	Normal	Apresurado
Comercial o real	10	15	20	30
Local	5	10	15	25
Camino	2	5	8	12
Sendero	1	2	3	4

Cauto: Evitar emboscadas, seguir rastros, encontrar el camino.

Pausado: Damas, mercaderes, clérigos y personajes que necesitan Quirurgía.

Normal: Para caballeros, a pie o a caballo.

Apresurado: Solo a caballo, o a pie usando «marchas forzadas» (Pág. 121).

Nota: En tierras desconocidas, se requieren tiradas de Cazar (pág. 100) para orientarse.

Ilustración de Jaime García Mendoza jaimegmad2@gmail.com Textos seleccionados por Ricardo Dorda © 2016 Nosolorol Ediciones